FWU – Multimediale Lernumgebung CD-ROM 66 00865

Handbuch (ISBN 3-922098-96-7)
Windows

Geschichte digital

Die Weimarer Republik



Multimediale Lernumgebung

Die Weimarer Republik

Geschichte
Quellenkunde
Epochen • Neueste Geschichte, Weimarer Republik
Epochen • Neueste Geschichte, Faschismus und Nationalsozialismus

Allgemeinbildende Schule (7–13), Erwachsenenbildung, Lehrerfort- und -weiterbildung

Inhalt

1. Einleitung

Geschichte ist ein diskursives Fach. Historikerinnen und Historiker untersuchen Zeugnisse vergangener Kommunikation und verhandeln ihre Ergebnisse in zeitgemäßen Kommunikationsformen. Somit ist Geschichte immer ein komplexer Medienprozess, an dem alte Medien – Quellen – ebenso beteiligt sind wie neuere Vermittlungstechniken. Computer und Multimedia gehören heute zu jenen alltäglich gewordenen Kommunikationsmedien und die Geschichte muss sich auch ihnen stellen. Insbesondere in der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler nimmt der Computer heute einen zentralen Platz ein. Wer also Geschichte auch künftig erfolgreich vermitteln will, kommt um den Einsatz digitaler Medien nicht herum. Die Lernziele im Fach Geschichte folgen indes nicht, wie in anderen Disziplinen, einer digitalen Logik, die sie für die Adaption durch Lernsoftware prädestinieren würde. Den komplexen Anforderungen geistes- und kulturwissenschaftlichen Lernens zu begegnen, ist deshalb das Anliegen der vorliegenden Software. Sie entstand mit Förderung des BMBF und aus der produktiven Zusammenarbeit von Pädagogen und Softwarespezialisten. Über 300 Schülerinnen und Schüler aus den allgemeinbildenden Schulen haben die Software evaluiert. Das Potential der Software liegt in der Vielfalt der Einsatzmöglichkeiten, die den Lehrerinnen und Lehrern vom frontalen Präsentationsmodus bis hin zur individuell konfigurierten Netzwerkanwendung eine bislang ungekannte Bandbreite an didaktischen Anknüpfungen an die traditionellen Unterrichtsmethoden erlaubt. Diese Software wird ebenso wie andere innovative Bildungsmedien in der Vergangenheit die Kompetenz der Lehrerinnen und Lehrer nicht ersetzen sondern erweitern. Für die Schülerinnen und Schüler soll sie Geschichte in einem zeitgemäßen Medienformat bereithalten und ihr somit den Gegenwartsbezug garantieren, der ihr in unserer Gesellschaft tagtäglich zukommt.

Die Serie *Geschichte digital* richtet sich an Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufen 1 und 2 (Hauptschule, Realschule, Gymnasium und Gesamtschule).

Im vorliegenden **Handbuch** finden Sie zunächst technische Hinweise zur Installation. Es folgt eine Einführung in das Thema Multimedia im Geschichtsunterricht. Anschließend werden Aufbau und die Programmkomponenten der CD-ROM sowie Möglichkeiten der Nutzung beschrieben. Zwei Unterrichtsbeispiele zeigen exemplarisch Einsatzmöglichkeiten der Software. Literaturhinweise und Internetadressen bieten die Möglichkeit zur vertiefenden Vorbereitung.

2. Installation und Technik

2.1 Systemvoraussetzungen

- Ab Pentium II PC
- 500 MHz oder höher
- 128 MB Arbeitsspeicher oder mehr
- 8fach-CD-ROM Laufwerk oder schneller
- Grafikkarte mit einer Bildschirmauflösung 800 x 600, High Color
- 16bit-Soundkarte
- Windows 98SE, ME, NT, 2000, XP

Die Software ist netzwerkfähig.

2.2 Allgemeines

Die Software unterstützt sowohl das Arbeiten in Gruppen als auch das Entdecken und Lernen einzelner Schülerinnen und Schüler. Je nach Ausstattung des Medienraums kann die Software auf einem zentralen Rechner oder auf mehreren Rechnern gleichzeitig betrie-

ben werden. Ein spezielles Lehrer-Modul bietet Lehrerinnen und Lehrern die Möglichkeit, *Geschichte digital* für die eigenen Unterrichtsbedürfnisse anzupassen.

Um den vollen Funktionsumfang von *Geschichte digital* nutzen zu können, ist es nötig, die einzelnen Schülerinnen und Schüler im Lehrer-Modul einzugeben. Nur so können die individuellen Fortschritte gespeichert und auf den Schülerrechnern die Präsentationen der ganzen Klasse sichtbar werden. Darüber hinaus gibt es eine besondere Installationsart (Stand-alone), die eine individuelle Nutzung am heimischen PC zur Unterrichtsnach- oder -vorbereitung ermöglicht.

2.3 Installationsarten

Es gibt drei Installationsarten, die wir Ihnen vorab kurz vorstellen möchten:

1. Stand-alone-Version
2. Netzwerkinstallationen
   - Lehrerinstallation
   - Schülerinstallation

2.3.1 Stand-alone-Version

Die CD-ROM wird auf einem einzelnen Computer installiert.
Die Schülerinnen und Schüler können eigenständig mit allen Inhalten von *Geschichte digital* arbeiten. Das Lehrer-Modul wird bei dieser Version nicht installiert.

Diese Installationsart ist besonders zum individuellen Arbeiten mit der CD-ROM Geschichte digital geeignet.

2.3.2 Lehrerinstallation

Mit der Lehrerinstallation werden alle Inhalte von *Geschichte digital* und das Lehrer-Modul installiert.
Die Lehrperson kann mit dieser Installationsversion alle Inhalte für die Schülerinnen und Schüler im Detail konfigurieren. Ein funktionierendes Windows-Netzwerk ist die Voraussetzung für diese Installationsart.

Die Schülerinnen und Schüler greifen bei der Nutzung auf den Lehrerrechner zu, um mit den vordefinierten Inhalten zu arbeiten. Hierfür muss die Software am Lehrerrechner gestartet werden. Damit in der Folge auf den Lehrerrechner zugegriffen werden kann, gibt es zwei Möglichkeiten, je nach Art Ihres Netzwerks:

Variante 1: Netzwerk mit Server

Wenn Sie ein Netzwerk mit Server haben, reicht die Lehrerinstallation von Geschichte digital auf dem Serverrechner aus. Für den Zugriff auf das Programm durch die Schülerinnen und Schüler muss auf dem Lehrerrechner (Server) nur ein Verzeichnis freigegeben werden. Auf dieses Verzeichnis können die Schülerinnen und Schüler zugreifen und *Geschichte digital* auf ihren Rechnern starten.
Die Freigabe eines Verzeichnisses wird im Anhang beschrieben.

Variante 2: Netzwerk ohne Server

Wenn
- Sie in einem Netzwerk ohne Server arbeiten,
- in Ihrem Medienraum keine Installationen auf dem Server erlaubt sind oder
- Ihre Netzwerkverbindungen langsam sind
  müssen Sie Lehrer- und Schülerinstallationen durchführen.

Hier werden zuerst auf dem „Lehrerrechner" die Lehrerinstallation und dann auf den „Schülerrechnern" die Schülerinstallationen durchgeführt.

2.3.3 Schülerinstallation

Hierbei wird *Geschichte digital* auf jedem einzelnen Schülerrechner installiert und muss auf diese Weise nicht immer vom Lehrerrechner (Server) geladen werden.
Die Lehrerinstallation muss vor den Schülerinstallationen durchgeführt werden, da bei den Schülerinstallationen der Name des Lehrerrechners verlangt wird.
Der Rechnername wird Ihnen bei der Lehrerinstallation angegeben!

2.4 Installationsvorgang

Wichtig: Bei Verwendung der Stand-alone-Installation benötigen Sie unter Windows NT und 2000 ebenfalls Installationsrechte. Dies ist deshalb notwendig, da der intern genutzte Apache-Server sonst nicht gestartet werden kann. Bitte weisen Sie Ihren Netzwerkadministrator darauf hin und lassen Sie sich die entsprechenden Zugriffsrechte einrichten.
Bei Windows XP genügen die üblichen Rechte als Hauptbenutzer.

2.4.1 Schritt 1: Setup.exe starten

Die folgenden Schritte beziehen sich auf alle drei Installationsvarianten: Stand-alone, Lehrerinstallation und Schülerinstallation.
Legen Sie die CD-ROM in das CD-Laufwerk Ihres Computers ein.
Öffnen Sie im Dateiverwaltungsprogramm (z.B. Windows-Explorer) das CD-ROM-Laufwerk und doppelklicken Sie „SETUP.EXE“.

Installationsoberfläche
Das Installations-Programm startet. Es erscheint ein Begrüßungs-Fenster.
Klicken Sie auf den „Weiter“-Button, um zur nächsten Oberfläche zu gelangen.

Lizenzvereinbarung
Hier wird Ihnen in Kürze die Lizenzvereinbarung angezeigt. Sie müssen diese akzeptieren, indem Sie das Feld vor der entsprechenden Antwortalternative anklicken.
Im Anschluss klicken Sie auf den „Weiter“-Button.

Speicherort
Wie Sie es von anderen Standard-Programmen kennen, können Sie wählen, wo Sie das Programm speichern möchten.

Komponenten auswählen
Klicken Sie auf das Auswahlfeld, um hier die möglichen Installationsarten anzuzeigen und Ihre gewünschte Installationsart auszuwählen.

Die Anzeige der weiteren Oberflächen hängt davon ab, für welche Installationsart Sie sich entschieden haben:

2.4.2 Schritt 2: Die verschiedenen Installationsarten

Stand-alone-Installation
Bei der Stand-alone-Installation treten keine Sonderfälle auf, folgen Sie einfach den Anweisungen des Installationsprogramms und lesen Sie unten weiter bei „Zugang zum Programm".

Installationsdialog – Auswahl der Installationsart

Lehrerinstallation

Passwort wählen
Wenn Sie die Lehrerinstallation gewählt haben, werden Sie aufgefordert, ein Passwort auszuwählen. Dieses Passwort können Sie sich frei aussuchen. Denken Sie bitte daran, sich das Passwort zu merken, da Sie es später immer wieder benötigen, um das Lehrer-Modul aufzurufen. Mit Hilfe des Lehrer-Moduls können Sie die Schüler anlegen und Inhalte von *Geschichte digital* für Ihre Klasse konfigurieren.

Zusammenfassung der Angaben
Bevor die Installation gestartet wird, werden Ihnen noch einmal alle Ihre Angaben zusammengefasst angezeigt.
Klicken Sie jetzt auf den „Installieren"-Button, um die Installation zu starten.

Fertigstellen der Installation
Nach Abschluss des Installationsvorgangs erscheint dieses Fenster: Achten Sie darauf, dass „Wichtige Hinweise anzeigen" aktiviert ist und klicken Sie auf „Fertigstellen". Im nächsten Schritt öffnet sich Ihr Standardbrowser (z. B. Internet Explorer). Bitte folgen Sie den weiteren Anweisungen im Browserfenster.



Installationsdialog – Fertigstellen

Schülerinstallation

Eintragen des Lehrerrechners
Wenn Sie die Schülerinstallation gewählt haben, müssen Sie am Ende des Installationsvorgangs den Lehrerrechner angeben. Dazu tragen Sie in die Dialogbox die IP-Adresse oder den Rechnernamen des Lehrerrechners ein.
Die Anwendung ist dann von den Schülerarbeitsplätzen startbar.
Den Namen des Lehrerrechners erhalten Sie bei der Lehrerinstallation, weitere Hinweise finden Sie im nächsten Kapitel „Zugang zur Software".

Zusammenfassen der Angaben
Bevor die Installation gestartet wird, werden Ihnen noch einmal alle Ihre Angaben zusammengefasst angezeigt. Klicken Sie jetzt auf den „Installieren"-Button, um die Installation zu starten.

2.5 Zugang zur Software

Geschichte digital ist jetzt auf Ihrem Rechner installiert.
Über das Windows-Startmenü können Sie
1. Server starten
2. *Geschichte digital* starten
3. Lehrer-Modul starten
4. Server beenden
5. *Geschichte digital* deinstallieren

Sie müssen außer bei der Stand-alone-Installation immer zuvor den ersten Punkt „Server starten" ausführen.

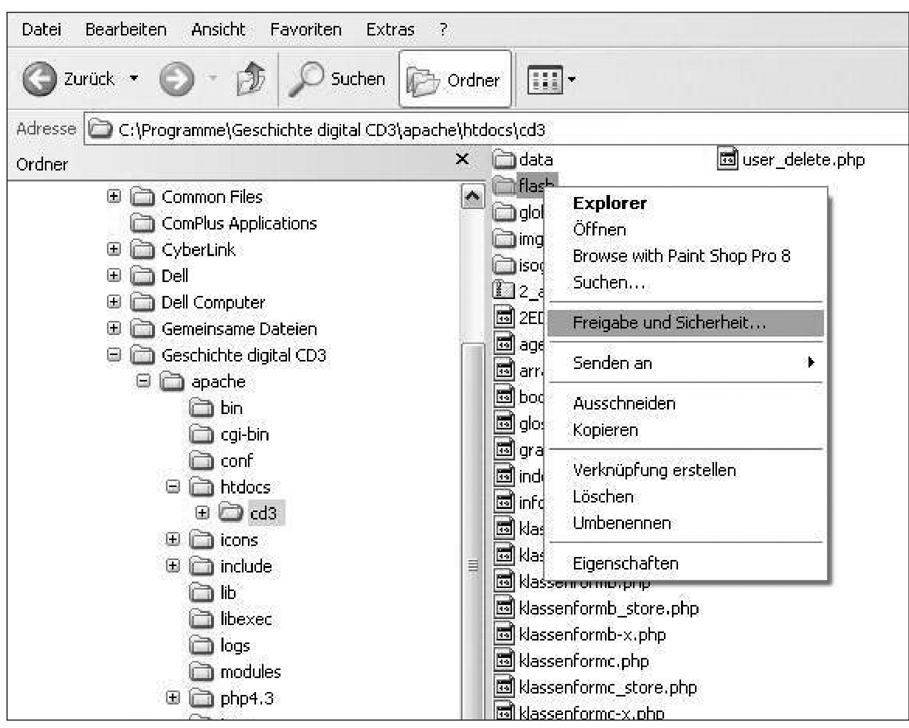
2.5.1 Freigabe in der Lehrerinstallation

Wichtig: Diese Installationsart funktioniert nur, wenn die Lehrerinstallation auf einem Server ausgeführt wurde.

Haben Sie die Lehrerinstallation gewählt und wollen die Schülerinstallation auf jedem einzelnen Schülerrechner vermeiden, so können Sie das Programm von Ihrem Rechner aus für die Schülerrechner zur Verfügung stellen. Dazu müssen Sie einen Programmordner im Netzwerk freigeben.
Öffnen Sie Ihr Dateiverwaltungsprogramm (Explorer).
Öffnen Sie den Ordner, unter dem Sie die Software gespeichert haben.
Bei der Standardinstallation ist das folgender:
C:\Programme\ GESCHICHTE DIGITAL
Dort angelangt öffnen Sie bitte der Reihenfolge nach die folgenden Ordner:

GESCHICHTE DIGITAL
- **apache**
  - **htdocs**
    - **cd3**

Klicken Sie mit der *rechten* Maustaste auf den Ordner **Flash**, dann erhalten Sie folgende Oberfläche:



Installationsdialog – Freigabe

Jetzt sind es nur noch 3 Schritte, bis Sie mit Ihrer Klasse in Kontakt treten können:

1. Öffnen Sie oben (wie in der Abbildung) die Karteikarte „Freigabe“
2. Aktivieren Sie „Diesen Ordner freigeben“
3. Geben Sie einen kurzen Freigabenamen ein – wir empfehlen „GESCHICHTE DIGITAL“ (diesen Freigabenamen sehen auch die Schüler, wenn Sie das Programm aufrufen)

Damit ist *Geschichte digital* für die Schüler im Netzwerk startbar.

2.5.2 Identifikation des Lehrerrechners

Wenn Sie im Medienraum auf den Schülerrechnern die Schülerversion installieren möchten, werden Sie nach dem Namen des Lehrerrechners gefragt. Um diesen herauszufinden, gehen Sie einfach wie folgt vor:

a) Ihr System ist Windows 98 oder Windows NT
   Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Icon „Netzwerkumgebung“, das Sie auf Ihrem Desktop sehen. Aus der Liste wählen Sie dann den Punkt „Identifikation“. Es öffnet sich ein Dialogfenster in dem es das Feld „Computername“ gibt. Klicken Sie hier, denn hier steht der Name oder die Nummer Ihres Rechners!

b) Ihr System ist Windows 2000 oder Windows XP
   Klicken Sie im Startmenü auf Einstellungen, hier: Systemsteuerung. Im Ordner klicken Sie dann doppelt auf das System-Icon. Im Dialogfenster klicken Sie entweder auf den Reiter „Computername“ oder „Netzwerkidentifikation“, denn hier steht der Name oder die Nummer Ihres Rechners!

2.5.3 Netzlaufwerk verbinden

Öffnen Sie den Explorer. Klicken Sie auf Netzwerkumgebung (2000) bzw. auf „Start“ (98SE, NT, XP), dann auf „Suche“ und auf „Computersuche“. Ist der Name des Lehrerrechners gefunden, werden durch Doppelklick freigegebene Ordner angezeigt. Einer davon trägt den Namen, den Sie bei der Freigabe vergeben haben. Diesen wiederum durch Doppelklick öffnen. Er enthält die „Start.exe“-Datei, welche durch weiteren Doppelklick gestartet wird. Wenn Ihre Schülerinnen

und Schüler diese Prozedur nicht jedes Mal wiederholen sollen, können Sie auch mit Rechtsklick und dem Menüpunkt „Senden an…“ eine Verknüpfung auf den Desktop des Schülerrechners legen.

Hinweis: Eine ausführliche technische Betriebsanleitung mit Screenshots finden Sie auf der CD-ROM im Ordner „Benutzerhandbuch“: Wählen Sie dazu im Dateiexplorer Ihres Rechners das CD-ROM-Laufwerk an, öffnen Sie den Ordner „Benutzerhandbuch“ und doppelklicken Sie die Datei „Installationsanweisung.pdf“.

Dort finden Sie auch eine ausführliche Beschreibung des Lehrer-Moduls, mit dessen Hilfe Sie die Software für Ihre Klasse individuell konfigurieren können.

3. Multimedia im Geschichtsunterricht

Der Begriff Multimedia ist seit Mitte der 90er Jahre nicht mehr aus unserem Alltagsleben wegzudenken. CD-ROMs mit darauf gespeicherten und miteinander in Form eines Hypertextes verbundenen Texten, Bildern, Audio- und Videodateien haben auch in Schule und Unterricht Einzug gehalten. Dabei schwankt die Einstellung der Lehrerinnen und Lehrer zwischen Euphorie und tiefer Skepsis.
Inzwischen hat sich herausgestellt, dass der Einsatz von Computern und Lernsoftware im Geschichtsunterricht kein Allheilmittel und keine Garantie für guten Unterricht ist. Dies lag zum einen an der mangelnden, den wissenschaftlichen und den pädagogischen Anforderungen nur unzureichend genügenden Qualität der ersten, oft nur für den Nachmittagsmarkt hergestellten Edutainment-Produkte. Das liegt zum anderen daran, dass die Informationsfülle zu einer kognitiven Überlastung sowie Mängel in der Struktur und der Navigation zu einer Desorientierung der Nutzerinnen und Nutzer führen kann.
Hinzu kommen die trotz der in den letzten Jahren erzielten Fort-

schritte oft noch nicht befriedigende Ausstattung der Schulen und Klassenzimmer mit Computern, die Probleme beim Betrieb der Geräte, das Angewiesensein auf die Hilfe der „Computerspezialisten“ im Kollegium und die zeitlichen Einschränkungen durch den 45-Minuten-Takt.
Trotz dieser einschränkenden, nicht zu unterschätzenden Kritikpunkte und Hemmnisse sind die Vorteile der Verwendung von den fachdidaktischen Ansprüchen genügender multimedialer Lernsoftware nicht von der Hand zu weisen. Hierbei sind zu nennen:

Verschiedene Sinne ansprechende, multimediale und interaktive CD-ROMs entsprechen eher der alltäglichen Erfahrungswelt der Schülerinnen und Schüler als die Nebeneinanderreihung der traditionellen Medien.

Die vernetzte Struktur dieses Mediums sowie die zunehmende Integration spielerischer und simulativer Elemente bieten für die Schülerinnen und Schüler eine Vielfalt unterschiedlicher Zugriffe und Herangehensweisen an die Geschichte.

Weiterhin haben empirische Auswertungen gezeigt, dass durch den Einsatz der neuen Medien bei den Schülerinnen und Schülern die Motivation für das Fach gesteigert und ein höherer Grad an Anschaulichkeit bei der Vermittlung des historischen Wissens erzielt werden kann. Es wurde beobachtet, dass das entdeckende, selbstgesteuerte und konstruierende Lernen durch eine Integration von multimedialer Lernsoftware und des Internet grundsätzlich gefördert wird. Auch die Möglichkeit, sich interaktiv einzelne Quellen von der CD-ROM herunter zu laden, ausdrucken zu lassen, selbst zu bearbeiten und in eigenen Materialsammlungen zu verknüpfen, sollte erwähnt werden.

Da diese positiven Aspekte an sich noch keine Gewähr für einen sinnvollen, didaktischen Mehrwert versprechenden unterrichtlichen Einsatz sind, gilt es eine Reihe von Aspekten bei der Vor- und Nachbereitung bzw. der Unterrichtsorganisation zu beachten:

Grundsätzlich erfordert der Einsatz der Neuen Medien im Vergleich

zum traditionellen Schulbuch einen größeren Zeitaufwand bei der Unterrichtsvorbereitung, da die Lehrkraft sich einen genauen Überblick über die auf der CD-ROM gespeicherten Informationen verschaffen muss. Nur so besteht die Möglichkeit zu entscheiden, welche Teilaspekte in die zu planende Unterrichtseinheit bzw. –stunde integriert werden sollen und welche nicht, wird ein „Herumspielen" mit dem Medium durch die Schülerinnen und Schüler verhindert.

Abhängig von dem thematischen Vorwissen und den Fähigkeiten der Lerngruppe, selbstständig und verantwortlich mit Lernsoftware umzugehen, sollte in der Unterrichtsplanung die jeweils richtige Mischung aus von der Lehrkraft stärker gelenkten und den Schülerinnen und Schülern selbstbestimmtes Arbeiten ermöglichenden Phasen gefunden werden. Dabei geht es unter Ausnutzung von multimedialen, in einem Hypertext sinnvoll verknüpften Materialen um die Verbindung eines selbstgesteuerten Lernens mit den Erfordernissen und Bedingungen eines lernziel- und problemorientierten Geschichtsunterrichts.

Am Ende einer Unterrichtseinheit empfiehlt es sich auf alle Fälle, eine Präsentations- und Auswertungsphase vorzusehen. Durch die Vorstellung der eigenen Ergebnisse, z. B. in Form von miteinander verlinkten Materialsammlungen oder Kurzreferaten, wird der unkritische und oberflächliche Umgang mit den historischen Quellen verhindert sowie die differenzierte und gründliche Auseinandersetzung mit den Lerninhalten gefördert. Die Form der Präsentation kann dabei unterschiedlich sein, z. B. mit Hilfe einer Wandzeitung, unter Benutzung eines Beamers durch das Zeigen einzelner Quellen, das Abspielen von Audio- und Videodateien, aber auch mit selbst erstellten Power Point-Folien oder als miteinander verlinkte Webseiten.

Mit dem Einsatz der neuen Medien und einer stärkeren Orientierung auf eigenständiges Arbeiten geht auch eine Veränderung in dem Rollenverständnis von Lehrern und Schülern einher. Die Unterrichtenden sollten es akzeptieren lernen, dass sie z. B. in der Handhabung von Programmen und Computern Unterstützung von einzelnen Schülerinnen und Schülern bekommen. Gleichzeitig lässt sich eine Verän-

derung der Lehrerrolle von der Instruktion hin zum Berater von Lernprozessen feststellen. Angesichts der Vielfalt der dargebotenen Informationen bedeutet dies aber nicht, dass die Bedeutung der Lehrkraft für den Lernprozess geringer, sondern im Gegenteil größer wird. Die Regeln für einen strukturierten Wissensaufbau und Kategorien für die gedankliche Durchdringung des historischen Lerngegenstandes, wie z. B. Mehrdimensionalität, Multiperspektivität, Problemorientierung, Quellenbezug, müssen den Schülerinnen und Schülern vermittelt werden.

Traditionelle und neue Medien sollten nicht nach dem Prinzip eines „Entweder-Oder", sondern eines „Sowohl-Als-Auch" in das Unterrichtsgeschehen integriert werden. Der Einsatz einer CD-ROM im Unterricht darf niemals Ersatz sein, sondern ist als Ergänzung der üblicherweise verwendeten Medien gedacht. Auch dem Internet mit seinen vielfältigen Informationsangeboten (z. B. Webseiten der Bildungsserver mit Unterrichtsprojekten, Museen, Archive, Geschichtsfachbereiche der Universitäten, Organisationen oder historisch interessierten Einzelpersonen) kommt eine wachsende Bedeutung zu. Allerdings muss eine selbst durchgeführte Recherche der Lehrerinnen und Lehrer klären, wo der Einsatz des Internet sinnvoll erscheint.

Im Einzelnen sind vielfältige Einsatzmöglichkeiten der CD-ROM und Organisationsformen des Unterrichts mit diesem Medium denkbar, u. a.:

- als Einstieg in eine neue Unterrichtsreihe durch die Lehrkraft durch die Vorstellung einzelner Quellen (Bilder, Plakate, Audio-, Video-Dateien)
- im Rahmen einer Partner- oder Gruppenarbeit, während sich andere Schülerinnen und Schüler mit den traditionellen Medien beschäftigen. Denkbar ist dabei auch ein Stationenlernen, das technisch-organisatorisch von Medienecken im Klassenraum oder transportablen Multimedia-Einheiten unterstützt wird.
- mit der gesamten Klasse unter Nutzung eines möglicherweise vernetzten Computerraumes oder vielleicht sogar Laptops

- bei der Anfertigung von Hausaufgaben, eines Referates oder Facharbeit
- bei der Erstellung von Arbeitsblättern durch die Lehrkraft
- im Rahmen einer fächerübergreifenden Projektarbeit
- bei der Vorbereitung von Exkursionen
- bei der Freiarbeit, beispielsweise im Rahmen der Ganztagsschule

Die Integration der neuen Medien in den Geschichtsunterricht steht erst am Anfang und bedarf eines kritischen Erfahrungsaustausches in den Kollegien. Dabei haben sich auf der Ebene der Fachschaften für die verschiedenen Jahrgangsstufen diskutierte und erprobte Medienkonzepte, die wiederum in ein schulisches Gesamtkonzept einfließen, als hilfreich erwiesen.

4. Aufbau und Verwendung

Die CD-ROM ist vornehmlich für den Einsatz in der Sekundarstufe 1 gedacht, sie kann aber auch in der Sekundarstufe 2 eingesetzt werden. Sie hat sich zum Ziel gesetzt, das entdeckende und forschende Lernen der Schülerinnen und Schüler zu unterstützen und versteht sich als Ergänzung zu den im Unterricht verwandten traditionellen Medien. Die behandelten Themen sind inhaltlich breit gefächert angelegt und fächerübergreifend ausgerichtet. Die Konstruktion von historischem Wissen wird in dieser Lernsoftware u. a. durch Szenarien unterstützt, die simulative und spielerische Elemente enthalten. Die CD-ROM enthält auch fachspezifische, methodische Übungsabschnitte und umfasst interaktive Hilfestellungen zur Präsentation der Arbeitsergebnisse. Im Folgenden möchten wir Ihnen kurz vorstellen, was Sie auf der CD-ROM erwartet und Vorschläge für einen Einsatz im Unterricht unterbreiten.

4.1 Startseite

Nach der Installation und einem kurzen Intro gelangen die Benutzer auf die Startseite, die einen Gesamtüberblick über das inhaltliche und methodische Angebot der CD-ROM sowie grundlegende Navigationselemente bietet.



Die Startseite der Software mit den drei Modulen im Überblick

In der Navigationsleiste, die am unteren Rand des Bildschirms immer sichtbar bleibt, ist bereits die grundlegende Aufteilung der Software in zwei Arbeitsbereiche erkennbar. Auf ihr sind links die so genannten Module angeordnet. Sie bieten drei verschiedene Zugangswege zu der Lernsoftware. Am rechten Rand der Navigationsleiste sind verschiedene Werkzeuge zu sehen, die das Arbeiten mit der CD-ROM unterstützen.

4.2 Die Module im Überblick

Modul	Inhalt	Zielgruppe
Erlebte Geschichte	Teilnahme an zwei interaktiven historischen Szenarien mit Arbeitsauftrag und Aufgabenstellungen	überwiegend Sekundarstufe 1, Sekundarstufe 2 möglich
Geschichtsagentur	gegenwartsbezogener Rechercheauftrag und Methodentraining	überwiegend Sekundarstufe 2, Sekundarstufe 1 möglich
Inhaltsverzeichnis	themenbezogene Recherche nach Informationen	Sekundarstufe 1 und 2

Inhaltsverzeichnis
Das Inhaltsverzeichnis bietet zunächst einen Überblick über die fächerübergreifenden, an ereignis-, alltags-, herrschafts-, und kunstgeschichtlichen Fragestellungen ausgerichteten Themen:
- Kriegsende und Versailles
- Gründung und Frühphase der Republik
- Die Parteien der Weimarer Republik
- Die Gegner der Demokratie
- Kunst und Literatur
- Film und Medien
- Presse und Öffentlichkeit
- Wirtschaft und Soziales
- Alltag

Die einzelnen Kapitel enthalten weitere Unterkapitel, die wiederum in so genannte Informationseinheiten unterteilt sind. Diese bestehen aus einem einführenden Text, der mit vereinzelten Links zu anderen Begriffen versehen ist, und thematisch passenden Bildern. Eine Verbindung zu themenverwandten Informationseinheiten besteht ebenso. Damit soll das vernetzte und konstruierende Denken und Lernen gefördert werden. Zur genaueren Betrachtung und Besprechung können die Bilder in den Informationseinheiten vergrößert werden. Damit kann die CD-ROM auch einfach als frontales Präsentationsmedium genutzt werden, wenn eine andere Nutzungsform beispielsweise aus Mangel an Computerarbeitsplätzen nicht möglich ist.

Die Texte der Informationseinheiten sind in zwei Schwierigkeitsgrade unterteilt (Level 1 und Level 2). Damit sollen die unterschiedlichen Lese- und Lernkompetenzen der beiden Sekundarstufen angesprochen werden. Level 1 umfasst in der Regel 400 Zeichen, Level 2 umfasst etwa 1.000 Zeichen. Zwischen beiden Levels können die Schüler selbstständig wechseln, sofern diese Option durch die Administratorensoftware nicht unterbunden wurde.

Am oberen rechten Rand der Informationseinheiten sind in einer Menüleiste Symbole für das Markieren von einzelnen Textabschnitten, das Anlegen von Lesezeichen und das Ausdrucken des Textes vorhanden.

Daneben sind unterschiedliche interaktive Aufgaben vorhanden, bei denen es sich um Wissens-, Kombinations- und Geschicklichkeitsaufgaben mit integrierten Lernerfolgskontrollen handelt. Diese sind in einem eigenen Kapitel über das Inhaltsverzeichnis aufrufbar.

Denkbar ist, dass diese Aufgaben entweder in einer gelenkten oder offenen Phase in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit gelöst und im Anschluss im Plenum vorgestellt werden. Die im Inhaltsverzeichnis aufgeführten Aufgaben entsprechen zum überwiegenden Teil den Aufgaben, die im Modul *Erlebte Geschichte* angeboten werden und dort in ein Handlungsszenario eingebunden sind.

Erlebte Geschichte

In dem Modul *Erlebte Geschichte* haben die Benutzer die Möglichkeit, sich für folgende Szenarien zu entscheiden, die in zwei zentrale Jahre der Revolutionsepoche führen:

1. „1923 – Krisenjahr der Republik“ – Im Auftrag einer amerikanischen Zeitung recherchieren die Schülerinnen und Schüler in Berlin, Essen und München die politischen Spannungen der Weimarer Republik. Die Themen führen von der Verfassung über die Ruhrbesetzung bis hin zum Hitlerputsch.
2. „Glanz und Elend im Berlin der zwanziger Jahre". Als Angehörige der sozialen Unterschichten „träumen“ die Schülerinnen und Schüler von einem Leben als Filmstar. Doch bevor sie in näheren Kontakt zu den Babelsberger Studios kommen, müssen sie erst die anderen Künste der Zeit kennen lernen, beispielsweise Brechts Dreigroschenoper, das Bauhaus und die Varietés. Denn – so lautet die Grundlage dieses Szenarios – der Film vereinigt viele „alte“ Künste in sich, die gilt es zuerst zu entdecken.



Die Szenarien

Geschichtsagentur

In der Geschichtsagentur liegt der Schwerpunkt in der Vermittlung grundlegender historischer Methoden. Trainiert werden hier Recherche-, Analyse- und Beschreibungsverfahren an Bild und Textquellen. Im modernen Design gehalten bietet die Agentur den Schülerinnen und Schülern Hilfestellungen und Trainingselemente bei der:



Geschichtsagentur

1. quellenkritischen Analyse und Interpretation von Text- und Bildquellen
2. Recherche im Geschichtsunterricht unter Einbeziehung von Fachliteratur, Lexika, Museen, Archiven, Atlanten, Zeitzeugen und des Internet
3. Präsentation der Arbeitsergebnisse mit Hilfe auf der CD vorhandener Werkzeuge
4. Gestaltung und Realisierung einer Ausstellung
5. Gestaltung und Realisierung einer Website

Bei den Übungen zur Erschließung der vier Schlüsselquellen sind unterschiedliche Schwierigkeitsgrade vorhanden. Die integrierten Lernerfolgskontrollen sind in der Regel mit vom Lernprogramm festgelegten Lösungen versehen, lassen im Einzelfall aber auch eigene Bewertungen zu. Bei dem Vergleich zweier Textquellen fließen auch quellenkritische und multiperspektivische Aspekte mit ein. Je nach Leistungstand und Vorkenntnissen bietet sich hier eine den jeweiligen Gegebenheiten der Lerngruppe angepasste differenzierte Nutzung in den verschiedenen Schulformen der Sekundarstufe 1 und 2 an.

Die Module in „Die Weimarer Republik"

Im Folgenden werden die beiden Szenarien des Moduls *Erlebte Geschichte* kurz skizziert und jeweils eine Aufgabenstellung exemplarisch vorgestellt.

Szenario „1923 – Krisenjahr der Republik"
In diesem Szenario werden, wie bereits oben beschrieben, die Nutzerinnen und Nutzer in das Jahr 1923 versetzt. Nach einem kurzen Briefing durch den Chefredakteur einer New Yorker Zeitung geht die Reise über den Atlantik nach Hamburg und von dort nach Berlin, wo sie einen Kollegen treffen, der vor Ort als Korrespondent arbeitet.



Szene in Berlin

Schnell lernen sie die politischen und sozialen Probleme der Zeit (Inflation, Arbeitslosigkeit, Kriegsfolgen) kennen.

Der weitere Verlauf des Szenarios führt direkt zu den zentralen Ereignissen dieses dramatischen Jahres, in dem die Probleme der Weimarer Republik deutlich zu Tage traten:

Ruhrkrise und Besetzung, passiver Widerstand, radikale Parteien und Bewegungen, Hitlerputsch in München. All diese Ereignisse werden nach dem Prinzip des entdeckenden Lernens erarbeitet und mit verschiedenen Aufgabenstellungen vertieft. Dabei wechseln die Aufgabentypen ab und legen ihren Interaktionsschwerpunkt bisweilen auf Wissensfragen, auf darstellende Animationen, auf Kombinations- und Sammelaufgaben oder auf Geschicklichkeit. Dieser Wechsel in der Interaktionsmethode soll Schülerinnen und Schüler unterschiedlicher Motivationsstärken und Computerkompetenzen ansprechen und die Aufmerksamkeit gegenüber dem Lernangebot konstant halten. Vertiefende Informationen sind auf den Screens über Hyperlinks in die Informationseinheiten, in das Lexikon oder über Kurztexte geboten, die bei mouseover erscheinen.

Eine ähnliche Struktur der Lernsoftware mit einer differenzierten Hypertextgestaltung zur Verbindung der unterschiedlichsten Informationen findet sich in allen Seiten der Szenarien wieder.

Betont werden sollte dabei aber, dass gerade angesichts der didaktischen Schwerpunktsetzung auf das Prinzip des entdeckenden und forschenden Lernens den Lehrerinnen und Lehrern die Aufgabe zukommt, im Sinne einer Lernzielorientierung die Diskussion und Sicherung der Lernergebnisse mit Hilfe der auf der CD-ROM vorhandenen Präsentationswerkzeuge einzuplanen.

Aufgabe „Interview mit Gustav Stresemann"
Hier erhalten die Benutzer die Möglichkeit eine der wichtigsten Figuren der deutschen Außenpolitik zu interviewen – Gustav Stresemann. Im Büro des Redakteurskollegen können sie sich auf die Aufgabe vorbereiten und Hintergrundinformationen zu Stresemanns Haltung in der Frage der Ruhrbesetzung sammeln. Anschließend sitzen sie dem Reichskanzler und späteren Außenminister gegenüber und können aus acht möglichen Fragen fünf auswählen. Lernziel ist sowohl Stresemanns Haltung in der Ruhrgebietsfrage als auch die Auswahl der richtigen Fragen, um eine differenzierte Antwort geben zu können. Das Notizblockwerkzeug hilft dabei, die Ergebnisse festzuhalten.

Szenario „Glanz und Elend im Berlin der zwanziger Jahre"
Ausgangspunkt ist Berlin, genauer der Hinterhof einer Arbeiterwohnburg. Hier stehen einige Bewohner um ein Radiogerät und lauschen der Übertragung eines Boxkampfes (Schmeling vs. Sharkey). In den folgenden Sequenzen wird das Elend und die soziale Lage der Arbeiter und Unterschichten im Berlin der Weimarer Republik vorgestellt. Die Benutzer werden in die Rolle eines/einer Jugendlichen versetzt, der/die von einer Zukunft als Filmstar träumt. Die Feier einer Filmpremiere führt zu einer wichtigen Bekanntschaft, in deren Folge verschiedene Kunstszenen der Zeit erlebt werden.



Startszene – ein Hinterhof in Berlin

So gelangen die Benutzer in ein Künstlercafé, in dem sie auf einen Filmproduzenten treffen. Der rät ihnen jedoch zunächst die traditionellen Künste kennen zu lernen, bevor sie zum Film gehen. In dem Café verkehren Berühmtheiten wie Mies van der Rohe (Bauhaus) und Berthold Brecht (Theater am Schiffbauerdamm), die in ihre jeweilige Künstlerwelt einführen. Erst wenn so die Stationen Theater, Bauhaus und Varieté bearbeitet wurden, steht der Weg in die Babelsberger Filmstudios offen, in denen gerade der erste Tonfilm „Der blaue Engel" gedreht wird. Hier werden grundlegende Informationen zu Film und Kameratechnik angeboten, bevor auf einer Filmparty auch die Schattenseiten der Szene zu Beginn der Dreißiger Jahre gezeigt werden.

Aufgabe „Effekte beim Filmdreh"

Diese Aufgabe ist eine Einführung in die Wirkung der Kameraperspektive. Zunächst werden mittels verschiedener Kameraperspektiven deren erzählerische Wirkungen beurteilt (Untersicht, Aufsicht, Normalsicht), anschließend werden Kameraeinstellungen (Totale, Halbtotale, Großaufnahme) miteinander verglichen, schließlich wird der Effekt bestimmter Beleuchtungstechniken (Halbdunkel, Low-Key, Vollausleuchtung) vorgestellt. Die Schüler erhalten damit einen grundlegenden Einstieg in die Erzählstrategie des Films, der im Umfang so gehalten ist, dass dies eine medienkundliche Ergänzung bleibt, die den historischen Lernstoff nicht verdrängen soll.



Aufgabe „Effekte beim Filmdreh"

Geschichtsagentur

Um die Schülerinnen und Schüler zum Methodentraining zu motivieren, wurde eine alltagsnahe Ausgangssituation gewählt: Sie erhalten den Auftrag zu einer Revue des Schultheaters über die Goldenen Zwanziger Jahre die historischen Hintergründe für das Begleitheft zu

recherchieren. Nachdem die Aufgabe vorgestellt wurde, werden Schlüsselfragen gestellt und die Benutzer werden automatisch in den Rechercheraum geführt. Hier können sie aus Karten, Lexika, Fachliteratur, Originalquellen, Zeitzeugenbiographien, Museums- und Internetquellen die notwendigen Informationen in einer Präsentationsumgebung recherchieren, sammeln und gestalten. Diese Aufgabe bietet sich für arbeitteiliges Vorgehen ebenso wie für Gruppen- und Einzelarbeit an. Der Schwierigkeitsgrad dieses Moduls richtet sich in erster Linie an die Sekundarstufe 2, wobei auch lernstarke Klassen aus anderen Schularten durchaus Interesse an der Aufgabe finden können. Auch für diese Lerngruppe eignet sich ein arbeitsteiliges Vorgehen, das die einzelnen Recherchegebiete gruppenweise verteilt. Die Präsentationen sichern anschließend die Ergebnisse im Klassenverband. Sie können als Expertenarbeit frontal über einen Beamer vorgeführt werden oder in Einzelarbeit über das Netzwerk von der ganzen Klasse betrachtet werden.

4.3 Die Werkzeuge im Überblick

Verschiedene Navigations- und Interaktionswerkzeuge befinden sich rechts in der Navigationsleiste am unteren Bildschirmrand. Neben der jederzeitigen Rückkehr zu den zentralen Modulen der CD-ROM sind folgende Symbole und Schaltflächen vorhanden:

Schaltfläche	Features	Symbol
Hilfe	kontextsensitiv = zeigt Tipps zu den aktuell geöffneten Anwendungen an, zusätzlich kann jeweils eine Hilfeanimation gestartet werden	?
Volltextsuche	Suchbereich kann eingeschränkt werden	
Ton ein/aus	kann durch Lehrersoftware auch für alle Anwender im Netzwerk geregelt werden	

Schaltfläche	Features	Symbol
Programm beenden	speichert automatisch aktuellen Arbeitsstand und aktuelle Anwendung	
Lesezeichen	kombinierte Funktion Lesezeichen und Notizbuch	
Präsentationen	angeleitete Erstellung einer Präsentation mit den Materialien der CD-ROM	
Lexikon	Biographien und Fachbegriffe aus der Epoche	
Notizblock	Notizen automatisch oder manuell erstellen und speichern	

Für den Unterricht erweisen sich folgende Funktionen als besonders nützlich:

1. **Lesezeichen** Damit können der Lernweg und die Arbeitsschritte nachvollzogen und in der Auswertungsphase diskutiert werden. Ebenso wird das Anfertigen von Notizen ermöglicht.
2. **Lexikon** Biographische Angaben und Fachbegriffe bieten im Sinne eines Glossars zusätzliche Informationen.
3. **Präsentation** Hier wird eine Recherchemöglichkeit unter Zuhilfenahme der Informationseinheiten und des Lexikons sowie die Erstellung und Publikation der eigenen Präsentation gegeben. Auch die Präsentationen anderer Mitglieder der Lerngruppe können im Netzwerk betrachtet werden.

5. Beispiele für Unterrichtssequenzen

Es ist nicht das Ziel der folgenden Ausführungen, fertige und detailliert ausgearbeitete Stundenverläufe und Unterrichtseinheiten vorzustellen. Vielmehr geht es darum, Anregungen zu geben, wie zentrale Fragen des Lehrplans mit einer Kombination unterschiedlicher Module und Arbeitsformen kreativ behandelt werden können. Wie detailliert und ausführlich dies geschieht, hängt letztlich von den individuellen Bedingungen in jeder einzelnen Schulklasse sowie von den technischen Rahmenbedingungen ab. Jeder der beiden folgenden Vorschläge ist jedoch so variabel, dass er auch in abweichenden Sozialformen und unter minimalen technischen Bedingungen (ein Rechner pro Arbeitsgruppe, ein Beamer zur Vorführung der Präsentationen) umgesetzt werden kann.

Erfahrungsgemäß bedürfen die Schülerinnen und Schüler keiner langwierigen Einführung in die Oberfläche und Nutzung der CD-ROM. Sofern mittels des optionalen Lehrertools die unten beschriebenen Arbeitsbereiche so weit wie möglich aktiviert, die nicht benötigten Bereiche der CD-ROM deaktiviert wurden, kann ein Verirren der Nutzer in der Software weitgehend ausgeschlossen werden.

Unterrichtsbeispiel 1:
Der Hitlerputsch 1923
In dieser Unterrichtssequenz geht es darum, das Zusammenwirken unterschiedlicher Faktoren für den Hitlerputsch in München kennen zu lernen. Demnach stehen weniger die juristischen Fakten als vielmehr die unterschiedlichen Akteure und Interessen dieses Vorgangs im Zentrum der Planung.
Gleichzeitig ist eine solche Stunde geeignet auf die anschließende Behandlung des Themas Radikale Parteien vorzubereiten.

Ausgangspunkt ist die Station „München“ im Szenario „1923 – Krisenjahr der Republik“. Die Schülerinnen und Schüler werden hier unmit-

telbar in die Ereignisse eingeführt. Über die Verwaltungssoftware in der „Lehrerinstallation“ lassen sich die entsprechenden Module in der Netzwerkanwendung isolieren, so dass die Klasse bzw. Arbeitsgruppen nur auf die für sie bestimmten Bereiche zugreifen können. Ziel der Stunde ist eine Präsentation der Klasse (oder wahlweise einzelner Arbeitsgruppen) über die Ereignisse rund um den Hitler-Putsch. Dazu wird das auf der CD-ROM befindliche Präsentationstool verwendet.

Der Bereich „München“, in dem der Hitlerputsch behandelt wird, dürfte für die meisten Schulklassen in maximal 15 Min. bearbeitet sein. Nun werden vertiefende Aufgaben arbeitsteilig gestellt:
- Gruppe 1 recherchiert auf der CD-ROM die Daten der beteiligten Personen über das Glossar bzw. über die Informationseinheit.
- Gruppe 2 bearbeitet vertiefend die Aufgabe die Wählerschaft der NSDAP und fasst die Ergebnisse im Notizbuch (oder offline) zusammen. Anschließend geht sie der Frage nach, welche besondere Vorgeschichte es in München gab (Räterepublik bzw. die Erzählung des Passanten in der Station München).
- Gruppe 3 recherchiert allgemeine Hintergründe des Putsches wie die Verfassung, Notparagrafen (Volltextsuche bzw. Glossar, Informationseinheiten) und den Ablauf der Ereignisse wie sie vom Redakteur in der Station „München“ dargestellt werde (vgl. die dortigen Flugblätter).


Szene in München 1923

Für diese arbeitsteilige Recherche sind maximal 10 Minuten ausreichend. Anschließend werden die Ergebnisse in einer Präsentation zusammengetragen. Das Präsentationstool erlaubt maximal 8 gestaltbare Seiten einzusetzen.

Jeder der drei Gruppen stehen also zwei Seiten zur Verfügung, auf denen die wichtigsten Informationen zusammengefasst werden. Die Auswahl

der Informationen und deren Zusammenstellung ist Aufgabe der Arbeitsgruppen, die nun die Informationen sinnvoll reduzieren müssen. Daneben gilt es auch, die gesammelten Texte sinnvoll zu kürzen. Die inhaltliche und mediale Organisation des keineswegs einfachen Themas sind die Hauptziele der Unterrichtseinheit,

Die Präsentation der Ergebnisse kann zu Beginn der folgenden Unterrichtsstunde den Einstieg in eine Vertiefung des Themas auf der Basis anderer Medien bzw. des Lehrbuchs einleiten.

Unterrichtsbeispiel 2:
Grundlagen der Weimarer Republik

In dieser Unterrichtssequenz geht es um die Erarbeitung der innenpolitischen Rahmenbedingungen der Weimarer Republik und damit gewissermaßen um den historischen Kern der Lehrplaneinheit.

Auch hier bietet sich die Einteilung der Klasse in verschiedene Arbeitsgruppen an, die dann folgende Bereiche recherchieren sollen:

1) politische Parteien und Bewegungen
2) die Weimarer Verfassung
3) Alltag

Zu jedem dieser Themenfelder stehen im Glossar und in den Informationseinheiten entsprechende Recherchemöglichkeiten und inhaltliche Angebote zur Verfügung. Diese Liste kann auch durch jedes beliebige Thema zur Weimarer Republik erweitert werden.

Zum Einstieg kann jedoch die ganze Klasse gemeinsam via Beamer oder in Einzelarbeit via Netzwerk das erste Szenario im Modul Erlebte Geschichte bis zur Station Berlin bearbeiten. Dort selbst kann noch die Einführung des Redakteurskollegen am Potsdamer Platz angesehen werden, anschließend sollten die Arbeitsgruppen mit ihrer Recherche beginnen. Im Lehrertool können die notwendigen Informationen aktiviert und die übrigen Bereiche der CD-ROM deaktiviert werden, um eine Konzentration auf die wesentlichen Bereiche zu erzielen:

1) Recherchen in Informationseinheiten, Glossar, Volltextsuche. Aufgabe „Ideologie der NSDAP" über Inhaltsverzeichnis aktivierbar

2) Recherchen in Informationseinheiten, Volltextsuche. Schlüsselquelle „Die Weimarer Verfassung", aktivierbar über das Inhaltsverzeichnis, am Ende der Aufgabe ist die Verfassung als PDF abrufbar, Aufgabe „Vom Kaiserreich zur Republik", über Inhaltsverzeichnis abrufbar



Schlüsselquelle: Die Verfassung der Weimarer Republik

3) Recherchen im entsprechenden Kapitel des Inhaltsverzeichnisses. Ein besonderer Schwerpunkt kann dabei auf die Lebensverhältnisse und die Rolle der Frau gelegt werden. Als Ergänzung bietet sich die Erarbeitung der Berlinpräsentation im Szenario 1 (Station Berlin) am Potsdamer Platz an. Aus dem Inhaltsverzeichnis können die Aufgaben „Lebensumstände in einer Arbeiterwohnung" sowie „Modetrends der Zwanziger Jahre" als Kontrast bearbeitet werden.

Mit dem Präsentationswerkzeug können die Schülerinnen und Schüler das Material aus den Informationseinheiten sammeln. Informationen aus den interaktiven Bereichen und Aufgaben können in das Notizbuch eingetragen und später in der Präsentation durch copy und paste auf die jeweiligen Seiten übertragen werden.

So kann jede Arbeitsgruppe am Ende der Unterrichtsstunde ihr jeweiliges Thema zusammenstellen und diese Präsentation über das Netzwerk auf jedem anderen Rechner zur Verfügung stellen. Alternativ kann die Präsentation via Beamer der Klasse als Expertenreferat vorgeführt, und/oder zur Ergebnissicherung ausgedruckt, vervielfältigt und verteilt werden.

Für diese Arbeit können gut zwei Unterrichtsstunden veranschlagt werden, was angesichts des Stoffes durchaus gerechtfertigt ist.

6. Literatur zur Mediendidaktik im Geschichtsunterricht

Hammer, Wolfgang
„Erlösung durch Utopien“.
Eine multimediale Anwendung für den Geschichtsunterricht
In: Praxis Geschichte, 2/2003, S. 54 f.
Am Beispiel eines Projektes zum Thema „Europa zwischen Demokratie und Diktatur“ stellt der Autor medienpädagogische, didaktische und methodische Überlegungen zum Einsatz von Multimedia an. Dabei weist er auf die veränderte Lehrerrolle, die Entwicklung von der Instruktions- zur Beratungsfunktion, hin. Für die Behandlung des Materials durch die Schüler schlägt er mehrere Phasen vor: Einführungs-, Überblicksphase, Gruppenarbeit, Präsentation und Bewertungsphase.

Horstkemper, Gregor; Gersmann, Gudrun; Erber, Robert
Geschichte digital? CD-ROMs mit historischem Schwerpunkt
In: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht, 49 (1998) 1, S. 48–68.
Die Autor/innen gehen der Frage nach, wie Historiker mit den seit Mitte der 90er Jahre auf den Markt gekommen CD-ROMs umgehen können, welche Chancen und Gefahren mit diesem Medium verbunden sind und ob man es Lehrern, Studenten und Schülern ruhigen Gewissens empfehlen kann. Auf diesem Hintergrund werden bis 1997 erschienene allgemeine und historische Nachschlagewerke sowie die verschiedenen Epochen behandelnde CD ROMs vorgestellt. Das Urteil der Rezensenten fällt nicht einhellig positiv aus, sondern es wird kritisiert, dass die vielfach vorhandene Reduzierung auf markante Daten oder Ereignisse sowie das Werk einiger „großer Männer“ ein platter Historismus Urstände feiert.

Kunze, Peter
Neue Medien als Herausforderung für guten Unterricht.
In: Geschichte lernen, 15 (2002) 89, S. 10–16.
Welche spezifischen Möglichkeiten und Grenzen hat der Einsatz neuer Medien im Unterricht, speziell im Geschichtsunterricht? Entspricht das Materialangebot dem Anforderungsprofil und welche Defizite müssen noch behoben werden? Was sind geeignete Lernverfahren? Was gehört zu einer Unterrichtsplanung für einen erfolgreichen Geschichtsunterricht unter Einbeziehung Neuer Medien? Was sind organisatorische Rahmenbedingungen? Mit diesen Fragen beschäftigt sich der Autor und kommt u.a. zu dem Ergebnis, dass zum Reiz von Hypermedia die Befriedigung des Entdeckerdranges und der Spielfreude gehört. Gleichzeitig sieht er die Gefahr der „kognitiven Überlast“ und der Desorientierung durch die Vielzahl an Informationen. Insgesamt spricht er sich für die Verknüpfung der Vorteile selbstgesteuerten und multiperspektivischen Lernens mit den Erfordernissen eines lernziel- und problemorientierten Geschichtsunterrichts.

Liebig, Sabine
CD-ROMs im Geschichtsunterricht. Methodische Möglichkeiten und Probleme.
In: Geschichte lernen, 15 (2002) 89, S. 26–29.
Am Beispiel der CD-ROM „Ein Jahrhundert deutsche Geschichte – 1848-1949" der Bundeszentrale für politische Bildung wird gezeigt, wie im Unterricht mit einer CD-ROM gelernt und gearbeitet werden kann. Diesem Anwendungsbeispiel ist ein allgemeiner Teil mit Ausführungen zu den Vorteilen von CD-ROMs, der Auswahl, methodischen Perspektiven und Voraussetzungen für den Unterrichtseinsatz vorangestellt. Die Autorin plädiert dafür, dass Lehrkräfte sich vor dem Einsatz von CD-ROMs diese sehr genau studieren und sowohl die positiven Seiten als auch die kritikwürdigen Aspekte dieses Mediums mit den Schülerinnen und Schülern behandeln. Dies wird auch als ein Beitrag zur Entwicklung von Medienkompetenz verstanden.

Oswalt, Vadim
Multimediale Programme im Geschichtsunterricht. Visionen und Alltagsprobleme. In: Geschichte lernen, 15 (2002) 89, S. 17–21.
Die Feststellung, dass Neue Medien eine andere Struktur als die klassischen Medien haben, verbindet der Autor mit der Forderung, dass bei im Geschichtsunterricht verwandten Medien geschichtsdidaktische Kriterien im Vordergrund stehen sollten. Multimediale Programme sind dadurch gekennzeichnet, dass sie alle gängigen Mediengattungen durch eine der Collage vergleichbaren Kombinations- und Manipulationsmöglichkeit verknüpfen. So entstehen nicht-lineare, multidimensionale Strukturen. Verschiedene Gattungen (Text- und Quellensammlungen, Geschichtslexika, Lern- und Trainingsprogramme, Dokumentationen Programme von Museen, Computerspiel) werden anhand von für den Geschichtsunterricht geeigneten CD-ROMs vorgestellt.

Pingel-Rollmann, Heinrich
Multimedia im Geschichtsunterricht? Fragen, Kriterien und vorläufige Ergebnisse eines CD-ROM-Projektes zur Geschichte der europäischen Industrialisierung
In: Geschichte, Politik und ihre Didaktik, 25 (1997) 3-4, S. 203–213.
Im Mittelpunkt steht der Modellversuch CULA (Computerunterstützte Unterrichtsmaterialien aus dem Lernort Archiv), in dessen Rahmen Geschichte „vor Ort" multimedial aufbereitet wird. In Kooperation mit Schulen in Irland, England und Polen sowie Bibliotheken, Museen und Archiven und unterstützt durch die EU werden die Lebens- und Arbeitsbedingungen während der Industrialisierung auf einer CD-ROM gespeichert und z.T. im Internet veröffentlicht. Fragen, die Erarbeitung und Einsatz von multimedialer Lernsoftware betreffen, Kriterien der Umsetzung im Projekt, technische Fragen sowie bisherige Erfahrungen und Ergebnisse kommen in dem Beitrag zur Sprache.

Pellmann, Fedor
Power-Point-Präsentationen im Geschichtsunterricht
In. Geschichte lernen, 15 (2002), 89, S. 62-65.
Nach der Beschreibung der technischen Voraussetzungen für den

Einsatz verschiedener Präsentationsprogramme (u. a. Microsoft Power Point, Corel-Presentations) werden die unterrichtlichen Vorteile vorgestellt. Multimediale Präsentationen setzen und steuern in besserer Qualität visuelle und akustische Impulse als es der Lehrer mit Folien oder vergleichbaren Medien (Tafel, Video) kann. Durch diese Form der Präsentation kann auch Frontalunterricht interessanter werden. Ebenso bietet sie sich für Schülerinnen und Schüler bei Referaten an. Ausführliche Hinweise zur Gestaltung werden gegeben.

Rave, Josef
Computereinsatz
In: Hans-Jürgen Pandel / Gerhard Schneider (Hrsg.), Handbuch Medien im Geschichtsunterricht, Schwalbach/Ts: Wochenschau-Verlag, 2. Aufl. 2002, S. 591 – 618.
Der Autor stellt die Frage, welche Rolle der Computer in der Schule einnehmen kann, und kommt dabei zu der grundsätzlichen Einschätzung, dass diese Medium zunächst einmal Motivation erzeugt und den nicht nur negativ einzuschätzenden Spieltrieb der jungen Generation befriedigt. Da der Computer kein affektives und soziales Handeln beherrscht und auch nicht nach pädagogischen Grundsätzen entscheidet, kann er aber immer nur unterstützende Funktion einnehmen. Auf diesem Hintergrund kann diese Medium bei einer Vielzahl von detailliert beschriebenen Tätigkeiten gewinnbringend eingesetzt werden (u.a. Trainieren, Visualisieren, Informieren, Kommunizieren, Systematisieren, Simulieren, Bewerten). Ein besonderes Augenmerk wird dabei auf die Analyse von Simulationsspielen, kommerziellen als auch Eigenentwicklungen des Autors, gelegt.

Schön, Eduard; Fieberg, Klaus
„Offline“ oder „Online“? Möglichkeiten der internetbasierten Erarbeitung im Geschichtsunterricht.
In: Praxis Geschichte, 14 (2001) 5, S. 16–17.
Der Beitrag versucht eine Typologie der Nutzung des Internets zu entwickeln und unterscheidet dabei zwischen dem Grad der Offenheit des Zugangs zu Internet-Ressourcen und dem Grad der Lenkung der Schülerinnen und Schüler. Nach einer kritischen Bestandsaufnah-

me (u.a. konzeptionsloser Einsatz des Internet, planloses Klicken, häufig fehlende systematische und textkritische Auswertung der Interente-Ressourcen) plädieren die Autoren für eine Verknüpfung von „Offline"- und „Online"-Recherche. Der Grad der Lenkung der Schülerinnen und Schüler nimmt dabei stetig ab. Am Ende dieses Phasenmodells steht die Produktion von Web-Seiten bzw. Hypertext-Dokumenten.

Schröder, Thomas A.
Geschichte im Internet: Möglichkeiten für den Unterricht.
In: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht, 49 (1998) 1, S. 4–21.
Der Beitrag lotet die Möglichkeiten aus, die das Internet für den Geschichtsunterricht bietet, will Kenntnisse vermitteln und vor Technikenthusiasmus warnen. Es werden einige vorläufige didaktische Überlegungen zum Einsatz des Internet im Geschichtsunterricht vorangestellt. Anschließend werden grundsätzliche Recherchestrategien im Internet erklärt. Geschichtsressourcen im Internet werden anhand von historischen Epochen, Ereignissen und thematischen Schwerpunkten umfangreich und detailliert vorgestellt. Der Autor plädiert für das „Ende der Kreidezeit" in Schulen und Universitäten und entwickelt Kriterien für didaktisch anspruchsvolle Internet-Präsentationen.

Schuster, Katja
Entdeckungen und Kolonialreiche. Schülerinnen und Schüler erstellen eine Website.
In: Geschichte lernen, 15 (2002) 89, S. 56–58.
Beschrieben wird ein 8-stündiges Unterrichtsprojekt einer 8. Klasse (Gymnasium) im Internet zum Thema Entdeckungen und Kolonialisierung, in dem die Ergebnisse auf einer Website präsentiert wurden. Der fächerübergreifende Ansatz wird durch die Zusammenarbeit mit dem ITG-Unterricht deutlich. Nach der Schaffung eines kognitiven Rahmens mit Vorabinformationen zum Thema folgen eine gelenkte und offene Phase, bevor in der abschließenden Plenumsphase die in Webseiten vernetzten Inhalte präsentiert werden.

Wunderer, Hartmann
Computer im Geschichtsunterricht. Neue Chancen für historisches Lernen in der Informationsgesellschaft?
In: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht, 47 (1996) 9, S. 526–534.
Die Entwicklung zur Informationsgesellschaft bereichert die historische Bildungsarbeit, stellt sie aber auch vor neue, wenig diskutierte didaktische Herausforderungen. Die Bestandsaufnahme, welche Chancen die neuen Medien für den Geschichtsunterricht bieten, führt zu einem zwiespältigen Ergebnis: Die auf dem Multimedia-Markt angebotenen kommerziellen Medien, vor allem die „historischen" Computerspiele, entsprechen kaum den etablierten fachdidaktischen Standards. Geschichtsunterricht, der sich dieser Medien bedient, muss derzeit nicht nur mit einem größeren Vorbereitungsaufwand rechnen, sondern auch die angebotenen Medien einer Prüfung unterziehen, inwieweit sie stereotypen und vereinfachenden Geschichtsbildern folgen und damit für die Vermittlung von Geschichte wenig geeignet sind.

7. Internetressourcen

Die im Folgenden gelisteten Internetadressen sind überwiegend unter erwartbar stabilen Domains abgelegt. Nur in Ausnahmefällen wurden private Anbieter in das Verzeichnis aufgenommen, sofern die Inhalte der Seite es ratsam erscheinen ließen. Dennoch übernimmt das FWU ausdrücklich keine Gewähr für die Inhalte oder Gestaltung der hier und in der Software aufgeführten Links. In der Software selbst wurde aus diesem Grund das Volumen gelisteter Websites sehr begrenzt gehalten. Die im Begleitheft gemachten Vorschläge verstehen sich auch als Erweiterung für die Recherche durch die Schülerinnen und Schüler.

7.1 Geschichte allgemein

LeMO: Lebendiges virtuelles Museum Online

http://www.dhm.de/lemo/home.html
LeMO ist mittlerweile eine Standardadresse für die historische Internetrecherche im Schulunterricht und ein instruktiver Gang durch die deutsche Geschichte des 20. Jahrhunderts. Die erste Hälfte bis 1945 wurde vom DHM, die zweite ab 1945 vom HdG bearbeitet. Das Fraunhofer Institut für Software- und Systemtechnik (ISST), das Deutsche Historische Museum (DHM) in Berlin und das Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland (HdG) in Bonn präsentieren gemeinsam im Internet deutsche Geschichte von 1900 bis zur Gegenwart: Beim virtuellen Gang durch das 20. Jahrhundert werden 3D-Animationen (VRML) sowie Film- und Tondokumente mit den musealen Objektbeständen und Informationstexten (HTML) verknüpft und vermitteln so ein umfassendes Bild von Geschichte.

Clio-Online

http://www.clio-online.de
Noch relativ jung will sich das DFG-geförderte Projekt clio-online zum umfangreichsten Themenportal für Geschichte im Internet entwickeln und ist in ständiger Erweiterung begriffen. Es verfügt über weitere Subportale und bietet kommentierte Links und Webangebote.

Virtual Library Geschichte

http://www.vl-geschichte.de
Die Virtual Library Geschichte versucht als Sektion der Virtual Library Deutschland und Teil der Virtual Library History (University of Kansas), die WWW-Angebote im Bereich der deutschsprachigen Geschichtswissenschaft zu bündeln und übersichtlich zu präsentieren. Chronologische Sektionen, z.B. Ur-Frühgeschichte, Mittelalter, Frühe Neuzeit. Ebenso sind geographisch, thematisch und nach Spezialgebieten geordnete Abteilungen, z.B. Landes- u. Regionalgeschichte, Nordamerika oder Medizingeschichte vorhanden.

Die Sektion Geschichtsdidaktik unter „http://www.ErlangerHistoriker-seite.de/geschichtsdidaktik/lehrer.html" enthält Links u.a. zu Unterrichtsprojekten und didaktischen Fachzeitzeitschriften und wird betreut von Barbara Raub und Waltraut Buschbacher (Nürnberg/Erlangen)

Die Düsseldorfer Virtuelle Bibliothek Geschichte

http://www.uni-duesseldorf.de/WWW/ulb/his.html
Die ausführliche Sammlung ist insbesondere für die fachwissenschaftliche Auseinandersetzung geeignet. Sie bündelt Links zu Archiven, Epochen, Datenbanken. Museen, Lexika, Bibliografien und zu vielem mehr.

Nachrichtendienst für Historiker

http://www.historiker.de
Der NFH enthält neben allgemeinen Angeboten wie z. B Linksammlungen und Diskussionsforen vor allem auch eine tägliche Presseschau. In dieser werden die Artikel der wichtigsten deutschen, englischen und französischen Tageszeitungen und Magazine, die eine Online-Version betreiben, hinsichtlich ihrer Relevanz für die Geschichtswissenschaft ausgewertet und präsentiert.

Dortmunder Linkkatalog zur Geschichtswissenschaft.

http://www-geschichte.fb15.uni-dortmund.de/links/
Der Katalog „Geschichte im Internet" verzeichnet Online-Ressourcen nach bestimmten Auswahlkriterien. Im Vordergrund dieser Bewertung stehen qualitative sowie inhaltliche Gesichtspunkte.

7.2 Die Weimarer Republik

Politikerreden der Weimarer Republik

http://www.dhm.de/sammlungen/zendok/weimar/
Das Deutsche Historische Museum bietet online eine Anzahl von Politikerreden von Scheidemann bis Papen.

Das Reich und die Länder - Daten und Zahlen

http://www.gonschior.de/weimar/
Diese private Website bietet zum Deutschen Reich ab 1919 und zu jedem der Länder eine Fülle von Informationen und Daten von der Bevölkerungszahl bis hin zu Plebisziten und historischen Quellen und damit ein breites Recherchefeld.

Historisches Kartenmaterial

http://www.ieg-maps.uni-mainz.de/
Das Institut für Europäische Geschichte in Mainz bietet sehr gutes digitales Kartenmaterial für Deutschland Europa an, das die politische Entwicklung des Deutschen Reiches dokumentiert.

Arbeitsblätter und mehr

http://www.zum.de/Faecher/G/BW/abbl/weimar/
Angebot der Zentrale für Unterrichtsmedien e.V., eine renommierte Adresse nicht nur für historische Internetressourcen. Hier finden sich unter Weimarer Republik Informationen, Quellen und eine Zeittafel.

Wikipedia

http://de.wikipedia.org/wiki/Weimarer_Republik
Wohl kaum eine inhaltliche Internetrecherche geht derzeit an der dynamischen Internetenzyklopädie „Wikipedia" vorbei. Die Inhalte unterliegen der kollektiven Bearbeitung durch die Nutzer und dennoch (oder gerade deswegen) handelt es sich seit einiger Zeit um eine inhaltlich sehr ansprechende und gut informierende Seite. Ob und wie lange dies der Fall sein wird, ist derzeit freilich noch offen.

Dokumentarchiv

http://www.documentarchiv.de/wr.html
Auch das Dokumentarchiv ist als private Textsammlung mittlerweile einigermaßen etabliert. Die Auswahl der Texte ist insofern zufällig,

als überwiegend der Zusendung durch die Netzgemeinde überlassen sind. Nichtsdestotrotz zeigt sich in dem sehr umfangreichen Bereich zur Weimarer Republik mit den vielen Dokumenten der Gesetzgebung ein durchaus dynamisches Bild von den Themen und Gegenständen der parlamentarischen Arbeit dieser Zeit.

Lehrer online

http://www.lehrer-online.de/url/weimar-ns
Das Fachportal von Lehrer online zur Weimarer Republik und Nationalsozialismus bietet eine Liste von Internetadressen und Unterrichtstipps sowie Medienhinweise und Rezensionen.

Friedrich-Ebert-Gedenkstätte

http://www.ebert-gedenkstaette.de/
Die Website der Gedenkstätte in Heidelberg bietet eine ausführliche Biographie des Reichspräsidenten an.

Reichstagsprotokolle online

http://mdz1.bib-bvb.de/cocoon/reichsblatt/start.html
Die Bayerische Staatsbibliothek bietet online die faksimilierten stenographischen Protokolle des Reichstags, hier von 1919 bis 1939 an, nach Jahren geordnet.

The Versailles Treaty

http://history.acusd.edu/gen/text/versaillestreaty/vercontents.html
Website der University of San Diego, die sowohl den Vertragstext auf Englisch als auch zahlreiche Links zu amerikanischen Fotosammlungen und weiteren Ressourcen bereithält. Geeignet für den bilingualen Unterricht.

Völkerbund

http://www.indiana.edu/~league/
Website des Völkerbundarchivs in Genf und der Universität von

Indiana, USA, mit Photographien und Faksimile sowie zahlreichen englischsprachigen Informationen zum Vorläufer der UNO.

Schulprojekt

http://www.lsg.musin.de/gesch/geschichte/9-wr/Quellen/material.htm
Umfangreiche Materialsammlung des Luise Schröder Gymnasiums in München zur Weimarer Republik.

7.3 Bildungsserver

FWU - Homepage

http://www.fwu.de
Auf der FWU-Homepage werden Links zu Bildungsservern, Medienzentren und Pädagogischen Landesinstituten sowie Serviceseiten angeboten.
Außerdem können weitere Medien zum Thema „Weimarer Republik" und zu zahlreichen anderen Themen recherchiert werden.

Deutscher Bildungsserver

http://www.bildungsserver.de
Der Deutsche Bildungsserver bietet eine Sammlung von fachbezogenem Unterrichtsmaterial und eine Linkliste zu den Bildungsservern der einzelnen Länder an, von denen dann die einzelnen Fächer aufgerufen werden können.

learn:line

http://www.learn-line.nrw.de/nav/sekundarstufen/geschichte/
Der NRW-Bildungsserver learn:line bietet auf der Facheingangsseite Geschichte neben aktuellen Informationen eine Reihe von Angeboten zu Unterrichtsthemen.

7.4 CD-ROM- / DVD – Rezensionen

SODIS. Informations-System für neue Medien im Unterricht

http://www.sodis.de/index.html
SODIS ist ein gemeinsames Angebot der deutschen Länder und Österreichs.
SODIS ist Teil der Datenbank Bildungsmedien und wird vom FWU betrieben. Sie bietet einen Überblick des aktuellen Angebotes und bewertet zudem einen großen Teil dieser Produkte unter Kriterien der Nutzbarkeit im Unterricht. Umfangreiche Liste von Lernsoftware im Fach Geschichte.

8. Weitere Medien

VHS-Kassetten:

42 10319	Weimarer Republik: Der Vertrag von Versailles und die Folgen für Deutschland, 1995, 15 min, sw+f
42 10320	Weimarer Republik: Hindenburg und das Ende der Republik, 1995, 15 min, sw+f
42 10321	Weimarer Republik: Alltag, Kunst und Kultur, 1996, 16 min, f
42 02682	Wovon lebt der Mensch? Literatur in der Weimarer Republik, 2001, 28 min, f
42 02349	Nationalsozialismus und Drittes Reich: Das Ende der Weimarer Republik, 1992, 16 min, sw+f
42 02350	Nationalsozialismus und Drittes Reich: "Machtergreifung" und "Gleichschaltung", 1992, 16 min, sw+f
42 01329	Der Putsch 1923. Der Aufstieg Hitlers und die NSDAP, 1986/1990, 15 min, sw+f
42 01331	Menschen im Deutschland von 1932, 1968/1990, 25 min, sw+f

Produktion
outermedia GmbH, Berlin
im Auftrag von
FWU Institut für Film und Bild, Grünwald 2005

Idee und Projektleitung
Fabio Crivellari (FWU)

Pädagogische Konzeption
Fabio Crivellari (FWU)
Dr. Susanne Friz (FWU)
Regine Tersteegen (FWU)
Nils Bader (outermedia)

Drehbuch/Feinkonzept
Nils Bader (outermedia)
Daniel Daimer (outermedia)

Bildredaktion
Christina König

Fachberatung
Prof. Dr. Hans-Ulrich Thamer
(Westfälische Wilhelms-Universität Münster)

Autoren
Facts and Files, Historisches Forschungsinstitut, Berlin
Fabio Crivellari
Christina König

Art Direction & Oberflächendesign
Eva Duvenkamp (outermedia)

Programmentwicklung
Simon Oldebourshuis (outermedia)
Kai Seidler (outermedia)
Martin Thomas (outermedia)
Volker Meyer (outermedia)
Martin Stiel (outermedia)
Michael Ueckert (outermedia)

Illustration
Elke Hanisch (outermedia)

Sprecher
Ingo Behne, Tilmar Kuhn, Regine Seidler

Sound
ARC-Studios, Berlin

Bild- und Filmmaterial
AKG Images, Berlin
BPK – Bildarchiv Preußischer Kulturbesitz, Berlin
Bauhaus Archiv, Berlin
SV Bilderdienst, München
LISUM Berlin
Ullstein Bild
VG Bild-Kunst
Friedrich-Ebert-Stiftung, Bonn
Chronos-Media GmbH, Potsdam
Bundesarchiv/Transit Film GmbH, München
La Camera Stylo Film Collection, Hamburg
Peter Cürlis Filmproduktion, Berlin
Tangram Film Produktion, München
Eva Riehl, München

Handbuch
Fabio Crivellari
outermedia GmbH
Dr. Heinrich Pingel-Rollmann

Pädagogischer Referent im FWU
Fabio Crivellari

© 2005
FWU Institut für Film und Bild
in Wissenschaft und Unterricht
gemeinnützige GmbH
Geiselgasteig
Bavariafilmplatz 3
D-82031 Grünwald
Telefon (0 89) 64 97-1
Telefax (0 89) 64 97-2 40
E-Mail info@fwu.de
Internet http://www.fwu.de

0,5/3/05 Bau



FWU Institut für Film und Bild
in Wissenschaft und Unterricht
gemeinnützige GmbH
Geiselgasteig
Bavariafilmplatz 3
D-82031 Grünwald
Telefon (0 89) 64 97-1
Telefax (0 89) 64 97-2 40
E-Mail Info@fwu.de
Internet http://www.fwu.de

zentrale Sammelnummern
für unseren Vertrieb:
Telefon (0 89) 64 97-4 44
Telefax (0 89) 64 97-2 40

HOTLINE
Telefon (0 89) 64 97-2 44
Telefax (0 89) 64 97-3 60

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Die CD-ROM wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 08NM183 gefördert

LEHR-Programm gemäß § 14 JuSchG

ISBN 3-922098-96-7

9 783922 098966

FWU – Multimediale Lernumgebung

CD-ROM 66 00865 (ISBN 3-922098-96-7)
Windows

Geschichte digital
Die Weimarer Republik

Die Weimarer Republik gilt als Lehrstück für das Scheitern demokratischer Ansätze im Deutschland des frühen 20. Jahrhunderts. Im Spannungsfeld radikaler Ideologien, sozialer Ängste, kultureller und technologischer Aufbrüche nach dem Ersten Weltkrieg musste sich die neue Verfassung gegen ihre zahlreichen Gegner in den Parteien und auf der Straße behaupten. Mit den thematischen Schwerpunkten „Krisenjahr 1923“ und „Kultur der Weimarer Republik“ vermittelt die vielseitige Lernsoftware handlungsorientiert durch historische Szenarien und konkrete Arbeitsaufträge ein Verständnis für die Problem- und die Stimmungslage der Weimarer Republik.

Schlagwörter

Weimar, Nationalversammlung, Novemberrevolution, Republik, Verfassung, Wahlrecht, 1923, Inflation, Arbeitslosigkeit, KPD, Spartakus, USPD, SPD, DVP, DNVP, Zentrum, Stahlhelm, NSDAP, Ruhrbesetzung, Notparagraf, Räterepublik, Machtergreifung, Scheidemann, Ebert, Hindenburg, Brüning, Papen, Hitler, Luxemburg, Stresemann, Expressionismus, Dada, Neue Sachlichkeit, Bauhaus, Film, Radio, §48, Hugenberg, 1933

Systemvoraussetzungen

Pentium-PC 500 MHz oder höher; Windows 98SE, ME, NT, 2000, XP; 128 MB Arbeitsspeicher oder mehr; 8fach-CD-ROM-Laufwerk oder schneller, 16bit-Soundkarte; Grafikkarte mit Auflösung 800 x 600, High Color

Die Software ist netzwerkfähig

Papier chlorfrei gebleicht